

L'objectif de ces exercices est de travailler les notions du chapitre 5 : les boucles

Exercice 5.1

Manège enchanté

Complétez ce programme pour qu'il fasse 10 tours de manège en affichant le numéro du tour à chaque tour :

```
const nbTours = 10;

console.log("Le manège démarre");
document.write("Le manège démarre<br>");

// Ajoutez votre code ici

console.log("Le manège s'arrête");
document.write("Le manège s'arrête<br>");
```

```
Le manège démarre
c'est le tour numéro 1
c'est le tour numéro 2
c'est le tour numéro 3
c'est le tour numéro 4
c'est le tour numéro 5
c'est le tour numéro 6
c'est le tour numéro 7
c'est le tour numéro 8
c'est le tour numéro 9
c'est le tour numéro 10
Le manège s'arrête
```

Exercice 5.2

Multiplications

Complétez le programme pour afficher la table de multiplication du nombre choisi.

```
const nombre = 7; // Faites varier cette variable ou utilisez un prompt

console.log(`Table de multiplication du ${nombre}`);

// Ajoutez votre code ici
```

```
Table de multiplication du 7
7 x 1 = 7
7 x 2 = 14
7 x 3 = 21
7 x 4 = 28
7 x 5 = 35
7 x 6 = 42
7 x 7 = 49
7 x 8 = 56
7 x 9 = 63
7 x 10 = 70
```

Exercice 5.3

FizzBuzz

Ecrivez un programme qui affiche tous les nombres entre 1 et 100 avec les exceptions suivantes :

- Il affiche "Fizz" à la place du nombre si celui-ci est divisible par 3.
- Il affiche "Buzz" à la place du nombre si celui-ci est divisible par 5 et non par 3.
- Il affiche "FizzBuzz" à la place du nombre si celui-ci est divisible à la fois par 3 et par 5.

Rappel : l'opérateur modulo % renvoie le reste de la division d'un entier par un autre, ce qui est très pratique pour savoir si un nombre est divisible par un autre...

```
les 100 nombres
1
2
Fizz
4
Buzz
Fizz
7
8
Fizz
Buzz
11
Fizz
13
14
FizzBuzz
```

Exercice 5.4

Les étoiles

Ecrivez un programme qui affiche la sortie suivante :

← → ↻ ⓘ Fichier | C:/Drive/Cours/Modules/M288/Exercices/05/M278%20-%2005.4.html

les étoiles

```
*
**
***
****
*****
*****
*****
*****
*****
*****
*
 *
  *
   *
    *
   *
  *
 *
*
```

Exercice supplémentaire 5.6

Jeu dichotomique

Le jeu de la fourchette consiste à découvrir un nombre (entre 1 et 100) choisi par l'ordinateur grâce aux indications de celui-ci qui indique après chaque coup dans quelle fourchette se trouve le nombre qu'il a choisi.

Pour tirer un nombre au hasard :

```
let solution = Math.round(Math.random() * 100);
```

Cette page indique

Saisissez un nombre entre 0 et 100 ?

Cette page indique

Saisissez un nombre entre 50 et 100 ?

Trop petit

Cette page indique

Bravo ! Vous avez trouvé le nombre 61 en 7 essais